

# Spelmanus

G D R S P E L E T

# Green Drive Region

W O R K S H O P M A N U S

## Om Green Drive Region

Green Drive Region är ett treårigt projekt inom EU-programmet Interreg Sverige-Norge, insatsområdet hållbara transporter. Projektet omfattar Akershus och Hedmark i Norge samt Värmland, Dalarna och Gävleborg i Sverige. Region Värmland är huvudprojektledare och formar projektet tillsammans med Kunnskapsbyen Lilleström, Region Dalarna, Region Gävleborg och Energiråd Innlandet. Samarbetet bygger vidare på det tidigare gemensamma elbilprojektet Green Drive. Det startade 1 juli 2015 och är en satsning över gränserna med syfte att minska användningen av fossila bränslen i vägtrafiken.

Mer info finns på: <http://greendriveregion.com/>

## Vad vi strävar efter i Green Drive Region

I projektet samarbetar vi för att stötta kommuner med att ta fram planer kring tank- och laddinfrastruktur. Vi vill nå både beslutsfattare och alla bilister – kombinationen är viktig eftersom utbud och infrastruktur är beroende av politiska beslut medan det är du och jag som kör bil som måste ändra vårt beteende vid val av bil och bränsle.

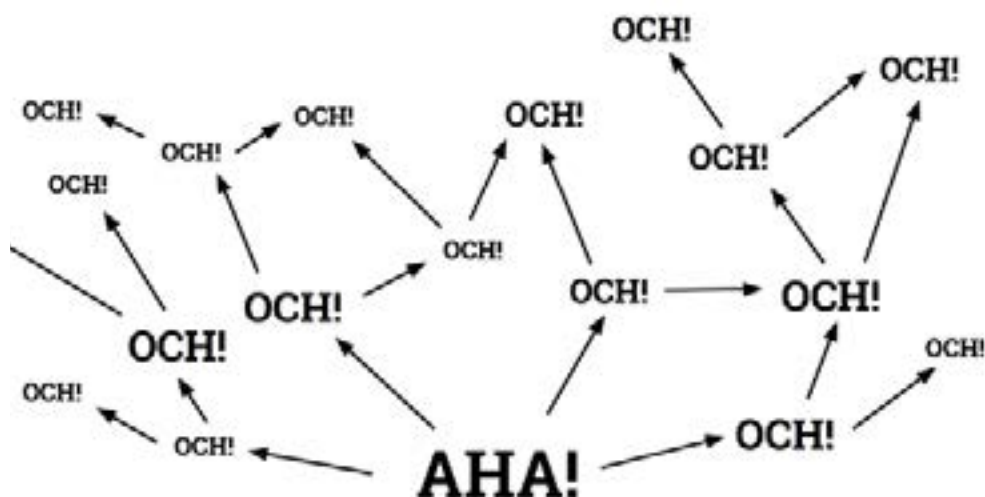
## Utmaningen & möjligheten!

Utmaningen blir att hitta hållbara transportlösningar som ger fler möjligheter att förflytta sig i och mellan länderna och regionerna. Detta är samtidigt en drivkraft för en miljödriven affärsutveckling inom alla branscher.

## Vi som gjort spelet och vad det är bra för

Kul att ni vill spela med oss på Sticky Beat och Attityd! Eftersom vi älskar morgondagen är det fantastiskt att ni & Green Drive Region vill hjälpa fler att göra exakt det! Den här resan är designad för att engagera, inspirera och uppmana fler att tänka OCH istället för MEN och framför allt att vara förkloka istället för att vara efterkloka i havet av information som vi ständigt måste navigera oss fram i.

Och varför det är viktigt att tänka OCH? Jo, för att man i problemlösnings- och idéarbete väldigt ofta väljer att berätta mer och dela mer på det sättet! En känslig fas, som behöver sina verktyg för att idéer som annars inte skulle uttalas om man för ofta sa MEN till, och om, varandras idéer (“...men vi har inte den budgeten”, “...men vi är för få”, “...men den och den tror inte på det vi gör”). Skulle man säga MEN i det här tidiga stadiet av idégenerering och problemlösning, skulle många förgreningar i OCH-trädet inte kunna växa vidare och föda nya idéspår ut i det oändliga.



En klippt gren, är en utforskad gren. Kanske var det en liten idé på just den ena grenen som tillsammans med ett litet OCH! längre bort på en annan gren skulle ha gett en kanonlösning på det mest kostnadseffektiva sätt som varit tänkbart i just er situation? Tyvärr var det ett MEN som kvävde den ena i sin linda, så det OCH som skulle ha växt fram från det kom aldrig fram. Synd va? Så det är just detta mindset och denna insikt som vi vill dela med dig och dina framtida workshopdeltagare. Insikten om att innovation, förändringsarbete och samverkan föds ur prestigelös nyfikenhet och en massa OCH, som ger exponentiell skaparkraft när man tänker tillsammans för att lösa problem!

*Nu kör vi!*

## Spelet

I det här spelet ska vi ta med workshopdeltagarna på Signes resa genom livet. En ung kvinna som älskar sin plats i världen, på just er plats, och som har drömmar för sin egen och samhällets räkning. Hon representerar medborgarna i regionen, men just den insikten, med flera andra, kommer att komma för deltagarna längre fram i spelet och det är dessa vi hoppas ska skapa den förflyttning av mindset som vi söker med den här resan.

För att verkligen få våra deltagare att släppa sina MEN-tankar har vi designat spelet i en icke-kronologisk ordning. Korten följer ett till synes kronologiskt tidsmönster, men deras resa genom korten kommer inte att göra det. Varje nummerat kort kommer att hänvisa till nästa, så en struktur finns ändå. De kommer att uppleva det som att de slängs fram och åter i tid, vilket kan vara förvirrande till en början, men det är också det som gör det så effektivt! Det är så man får fler att tänka utanför boxen och släppa gamla tankemönster!

Det här spelet är utvecklat för att vara mer eller mindre självgående med undantag för inledning och summering/redovisning som workshopledaren håller i och dirigerar. Den är också avsedd att ta 3h och där varje grupp består av 4-5 personer/grupp. Rekommendation är att det inte är fler än totalt 25 personer, för att ni som workshopledare ska kunna hjälpa samtliga grupper framåt vid frågor och när man kört fast.

Vid indelning av gruppen är det bra om deltagarna mixas, så att inte alla kommer från samma avdelning/stad etc. Olikhet är bra i detta spel, eftersom det kommer att ge många perspektiv och därmed många idéspår att bygga vidare på inom gruppen. Att få fler att tänka i andra banor helt enkelt. Det som också blir intressant med denna diversifiering av gruppen är att deltagarna på ett naturligt sätt kommer att leta gemensamma nämnare för att göra deras "plats i världen" relevant för samtliga gruppmedlemmar.

## Era huvudsakliga uppgifter som workshopledare är:

1. Att påminna lite då och då om hur de ligger till med tiden: "Nu har det gått 18 min, vilket borde innebära att ni är på kort X". *Börja att klocka er resa från det att de blir självgående efter kort 1.* Tid-chefen kommer också att stämma av med dig med jämna mellanrum tack vare instruktionerna på korten (kort 5, 16).
2. Att vägleda och ge förklaringar till vad korten ber dem göra, så att de inte fastnar. Kom gärna med exempel på hur de kan tänka (Förskolebuss för att underlätta för småbarnfamiljer? Parkering i utkanten av stan, för att bara ha grön trafik i stads kärnan?).
3. Er kanske viktigaste uppgift idag! Se till att ALLA fikar eller tar en bensträckare när det rekommenderas i spelmanuset (kort 29). Detta garanterar att deltagarna håller sig pigga och kreativa i 3h istället för 1-2h.
4. Ge instruktioner om hur och vad de ska redovisa när de nått kort 43 under workshopen.

Det här innebär att både instruktioner och leveransen från workshopen kommer att finnas och skapas under spelets gång, så det kommer inte att behövas någon mer dokumentation än den korta filmsession av workshop-resultatet (om ni vill dela det i "GDR-molnet", för att ni ska kunna inspirera och inspireras av fler). Annars kan ni enbart spara de kort som vi senare i spelmanuset beskriver som leverans både för er som workshopledare och för deltagarnas fortsatta arbete.

Och fusk älskar vi. Det innebär att det finns någon som gillar att tänka utanför boxen! Fuskar de i vårt spel (ex. väljer en händelse istället för att använda tärningen), så innebär det faktiskt att deltagarna börjat att emotionellt engagera sig i Signe & "sin plats i världen" (medborgarna), så det är helt okej!

## Förberedelser

Det ni som workshopledare behöver förbereda till workshopen är att skicka ut en inbjudan, boka lokal inkl fika, dela in deltagarna i grupper, samt att förbereda själva materialet till workshopen.

## Inbjudan

Ni väljer ju själva vilka ni tycker att ni vill genomföra workshopen med, men den är framtagen för att vända sig till en målgrupp av strateger och beslutsfattare (tjänstepersoner och politiker) inom miljöarbete i kommuner, regionförbund och landsting.

Vi har tagit fram en text som förslag på mailinbjudan som ni kan inspireras av om ni vill:

Ämne:

Fossilfri fordonsflotta till år 2030 – gärna, men hur?

Text:

Välkommen till en workshop där vi tillsammans diskuterar hur framtiden kan se ut när det gäller en fossiloberoende fordonsflotta för personbilar till år 2030.

Projektet Green Drive Region har låtit ta fram en rapport med de stora dragen av faktorer som påverkar utfallet och fyra framtidsscenarier för hur det kan se ut i Inre Skandinavien år 2030.

För att jobba med framtid behöver vi förstå vår historia. Vi backar 12 år, för att se framåt 12 år. Vi kommer tillsammans under workshopen att diskutera vad som behöver hända idag för att nå fossiloberoende utifrån de framtagna framtidsscenarierna till 2030. Ni kommer få tillgång till rapporten innan workshopen för er som ta del av materialet innan (ca 18 sidor).

Dagen kommer ledas av NN och NN på [organisation].

Datum: [ ]

Tid: 9.00-12.00

Plats: [lokalens namn och adress, kan även lägga med en länk till karta].

Anmäl dig genom att klicka här:

[länk till anmälan om ni vill använda er av det, fråga i anmälan efter om de har några särskilda behov eller önskemål när det gäller fiket, samt samåkning]

Du är inbjuden till workshopen, men har du förhinder att delta är du välkommen om att bjuda in någon annan från din organisation istället.

Varmt välkommen!

Med vänliga hälsningar

NN

[Projektledare Green Drive Region]

## Kreativ lokal inkl förtäring

När ni bokar lokal till workshopen behöver den vara ganska stor med stora bord för att få plats med alla utlagda spelkort och för att grupperna inte ska vara för nära varandra. Ett alternativ är att ha en lokal där en eller flera grupper kan gå iväg till angränsande rum för att spela spelet. Lokalen behöver ha projektor och att det är ok att få fika i lokalen (kaffe, té, vatten, samt smörgås som gärna är vegetarisk).

Det är ju en bonus om lokalen ligger bra till för cykel och kollektivtrafik också!

## Gruppindelning

Dela in deltagarna i grupper, så att det kommer vara 3-4 deltagare per grupp. Sträva efter att få en spridning när det gäller kön, ålder och organisatorisk tillhörighet i varje grupp.

Praktiska förberedelser med material

Utifrån hur många deltagare och grupper som kommer delta på workshopen behöver du förbereda med pennor, spelkort, rapporter, och tärningar.

- 20 Blyertspennor
- Skriva ut 4-5 spel
- 4-5 GDR-rapporter
- 4-5 uppsättningar tärningar
- Mobil att filma med

Vi rekommenderar att ni skickar ut en GDR-rapport till samtliga deltagare innan det är dags också, så att de har möjlighet att läsa in sig på ämnet & förbereda sig. Även om inte alla kommer att göra det, så kan de som känner sig mer bekväma på det sättet ha möjligheten att göra det. Ni behöver också anpassa pptx-presentationen som är stödet till workshopen till era förutsättningar.

## Dags för workshop!

Inled gärna med att berätta syftet till att ni håller denna workshop med just de deltagare som finns i rummet och varför just deras delaktighet i det ni gör är viktigt. Berätta gärna om det "självgående" spelupplägget och att det enda som behöver dokumenteras under workshopen är de uppgifter som de får på korten de har i sin hand. Därefter ska de delas upp i grupper om 3-4 personer i varje.

*Tidsåtgång: ca 15 min*

## Nu sätter vi igång deltagarna!

Nu är det dags för dem att få spela och bli lite varma i kläderna. Ge varje grupp deras pennor, spelkort, GDR-rapporten och tärningarna. Innan ni börjar är det bra om du som workshopledare informerar dem om att det kommer vara superviktigt att de håller tiden som respektive tid-chef alldeles strax ska få ansvara för (de har inte läst om det än, så nämn det som en teaser till spelet). Be dem att ta fram kort 1 och så läser du som workshopledare upp det högt för hela gruppen, innan de sedan sprids till sina respektive platser i rummet/rummen där de nu kommer att inleda med att läsa kort 2 (börja klocka dem i samband med detta!). De kommer nu att lägga ut samtliga kort i nummerordning enligt instruktion från kortet de precis läst inom den egna gruppen.

*Tidsåtgång: ca 7 min*

## Nu spelar vi!

När korten är utlagda blir de "självgående", med undantag för den coachande roll som ni som workshopledare har och när de mot slutet behöver instruktioner för att redovisa inför varandra. Börja att klocka er resa från det att de blir självgående från och med kort 2 också, så att TID-cheferna kan stämma av med dig som workshopledare längs vägen och själva hålla tiden.

**Fika & bensträckare efter kort 24: VIKTIGT!** Från och med att de blivit självgående efter uppläsningen av kort 1 borde det nu ha gått 34 min (Totaltid från workshopstart: ca 60) min.

**Vid kort 36** diskuterar vi informationsöverflödet vi ständigt matas med i dagens informations-samhälle och hur man med hjälp av en viktning mellan de olika scenarierna med jämna mellanrum kan vara mer okänslig för trender och hitta rätt information istället för "all" information. När ni ser att grupperna hamnar på detta kort, delta gärna i diskussionen och få dem att tänka OCH! Fråga gärna hur de hittar den här typen av beslutsunderlagsinformation i dagsläget.

*Tidsåtgång totalt för "Nu spelar vi!": ca 118 min*

## Dags att redovisa!

När de kommer till kort 38 kommer de att ha börjat komma till insikten om att det faktiskt går att börja tidigare, speciellt med rätt verktyg, rätt information och mindset. Kortet, och Signe, ber dem nu att presentera kort 37 "3 klokheter" i helgrupp och när tiden är inne. Syftet är att de ska kunna tänka till, vara kloka och börja agera tidigare och även inspirera varandra genom denna redovisning.

*Tidsåtgång totalt: ca 20 min*

## Dags att summera dagen!

Alla workshopdeltagare har nu tagit sig genom en både tankeväckande och, i vissa fall, tuff

resa. De har fått följa sin Signe, sett henne växa upp samtidigt som oförutsägbara saker inträffat längs vägen och som de behövt ta ställning till både ur ett beslutsförmåigt perspektiv och ur ett medborgerligt perspektiv. Vi har också gått från att vara efterklokka och reaktiva till att vara förklokka och kloka. För vi kan vara kloka, om vi bara får rätt verktyg att klara det! Och det är just de här insikterna och mindsetet OCH! som varit målet med dagen och det vi hoppas att de ska ta med sig från dagens workshop. Berätta om det för dem i summeringen nu. Antingen med PowerPoint-slides eller om ni känner er mer bekväma utan. Avsluta gärna med er mål för avdelningen/organisationen/företaget: "Det här är vi, det här har vi lärt oss idag... och HIT SKA VI!" som en kort och koncis sammanfattning.

Informera även om att det här spelet kommer att vara tillgängligt för samtliga att workshopa kring även efteråt, eftersom det kommer att finnas i pdf-form. Be dem att ta med det hem, till sin hemkommun eller arbetsgrupp. Vi behöver vara fler med de här insikterna och mindsetet: et om vi ska kunna ta oss an våra utmaningar och vända dem till möjligheter. På det här sättet kan vi göra det på ett roligt sätt, tillsammans!

*Tidsåtgång totalt: 20 min*

## **Spelets leverans & dokumentation**

Det som blir spelets leverans i form av dokumentation är olika beroende på roll. Ni som workshopledare vill veta om deltagarna lärt sig något och om de kommit till de insikter ni önskade och deltagarna vill ha något konkret ut av att de spelade och engagerade sig i 3h.

**LEVERANS TILL WORKSHOPLEDARE:** Kort 35 "Igår, Idag, Imorgon" (insikter de fått under dagen) och jämförelsen av likheter och skillnader mellan kort 11 och 32 (som är kort där deltagarna gör en egen bedömning av vilka scenarier som är mest/minst troliga).

**LEVERANS TILL DELTAGARE:** Kort 15 "vår plats i världen, 2018", kort 23 "En plats i förändring, 2030", kort 25 "Vad vi strävar efter", kort 34 "Vår tidsmaskin", kort 36 "Vårt just nu" och kort 37 "3 klokheter".

## **Inspirera fler genom att posta i GDR-molnet!**

För de grupper som känner sig bekväma i att dela med sig om sina insikter, så kan ni filma dem med mobilkamera eller motsvarande. Innan ni filmar ber ni dem att de ska presentera kort 15 "Vår plats i världen, 2018", kort 23 "En plats i förändring, 2030" och tre klokheter de valt att börja med redan idag (kort 37) där de har max 1 min på sig. Detta för att ni sedan ska kunna bygga vara med och bygga ett inspirerande "GDR-moln" där alla som spelar det här spelet alltid kan plocka upp och dela med sig av sina insikter och idéer för framtiden oavsett region och för att bilda ringar på vattnet.